
LES JEUX D'AUJOURD'HUI
RÈGLE DU JEU
BILLARD BAGATELLE
J.A.J
J.A.L

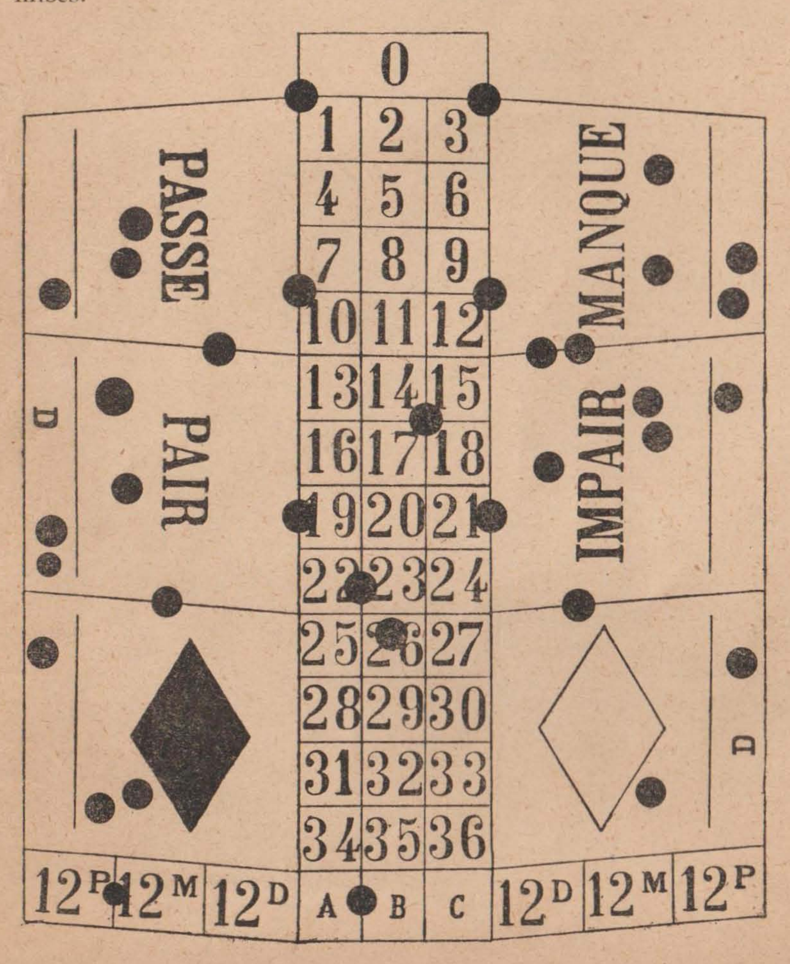
LA ROULETTE

RÈGLE DU JEU

Le nombre des joueurs est illimité.

Chacun d'eux place une ou plusieurs mises, à sa volonté, sur un tapis ou tableau dont on voit le tracé ci-dessous.

Les points noirs indiquent de quelle façon on doit poser ces mises.



LES ENJEUX OU MISES ainsi placés sont payés par le banquier ou par la personne qui conduit le jeu, autant de fois qu'il est indiqué au tableau ci-contre :

Les chances simples : **PAIR** — **IMPAIR** — **ROUGE** — **NOIR** — **MANQUE** (de 1 à 18) et **PASSE** (de 19 à 36) sont payées une fois — c'est-à-dire qu'un joueur qui aura mis 1 franc recevra 1 franc plus sa mise. — Celle-ci est également rendue pour toutes les chances qui suivent.

Les chances multiples se décomposent comme suit :

Les numéros pleins (voir 26) payés...............			35	fois	la mise
	—	à cheval (voir 22, 23) payés..........	17	»	»
3 numéros ou transversale simple (v. 19, 20, 21) payés			11	»	»
6	—	— double (v. 7, 8, 9, 10, 11, 12) payés	5	»	»
4	—	en carré (voir 14, 15, 17, 18) payés.....	8	»	»
4	—	et le zéro (voir 0, 1, 2, 3) payés........	8	»	»
12	—	de 1 à 12, voir 12 P (12 premiers) payés	2	»	»
12	—	de 13 à 24, voir 12 M (12 milieu) payés	2	»	»
12	—	de 25 à 36, voir 12 D (12 derniers) payés	2	»	»
12	—	en colonne verticale (v. A, B ou C) payés	2	»	»
Ces colonnes verticales à cheval (v. 12 P, 12 M ou A B)			1/2	»	»

Les mises à cheval sur pair et noir sont payées 1 fois.

Les mises à cheval sur manque et impair sont payées 1 fois.

Les mises à cheval sur pair et passe sont payées 1 fois.

Les mises à cheval sur impair et rouge sont payées 1 fois.

En famille, généralement, lorsque le zéro sort, le banquier ramasse tout, sauf ce qu'il a à payer sur le zéro. Il n'est pas tenu compte de ce qui suit qui est spécial aux maisons de jeux.

« Quand le zéro sort, les joueurs perdent la moitié de leurs mises placées sur chances simples, ou alors elles sont reléguées en prison, c'est-à-dire en D, et ne sont rendues que si le numéro qui sort après appartient aux chances sur lesquelles elles avaient été placées. Exemple, le numéro sorti après le zéro est 12 ; on rendra toutes les mises emprisonnées en **PAIR**, **MANQUE** et **ROUGE**. »

CONDUITE DU JEU

Le banquier engage les joueurs à ponter, c'est-à-dire à mettre leurs enjeux en disant : *Faites vos jeux.*

Lorsque le tableau est suffisamment couvert, il dit : *Rien ne va plus !* — aucune mise alors ne doit être faite, — en même temps, il fait tourner doucement le cylindre, et il lance ensuite en sens inverse et très rapidement la bille dans la gorge circulaire de la cuvette de roulette.

Si le numéro 18 par exemple est sorti, il annonce à haute voix et dans l'ordre suivant : 18, rouge — Pair — manque — et il paie suivant le tableau d'autre part, toujours en rendant la mise. Le zéro sortant est payé comme tous les autres numéros.

Le tableau représenté est celui employé à Monte-Carlo pour la roulette à un seul zéro. Mais comme on emploie encore des roulettes à 38 divisions dont un O et un OO, lorsque l'un de ceux-ci sort, la moitié des chances simples seule est payée.

Exemple : Si le zéro simple est sorti, les mises sur *pair*, *noir* et *passe*, sont enlevées par le banquier, et les autres sur *impair*, *rouge* et *manque* peuvent être retirées par les joueurs. Le contraire aurait lieu si le double zéro était sorti.

NIORT. — IMP. TH. MARTIN

LES JEUX D'AUJOURD'HUI

Les Jeux sont d'actualité, mais combien en connaît-on ?

Pour distraire ses enfants, ses amis, l'occasion s'en présentant, on est embarrassé pour choisir ou offrir le jeu qui conviendra. Ceux que nous présentons, parmi lesquels des plus originaux et des plus nouveaux, permettront de faire aisément un choix.

LA ROULETTE

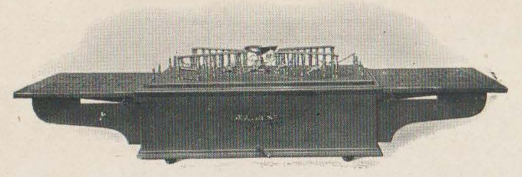


Est trop connue pour que nous ayons besoin de la décrire.

En exigeant de vos fournisseurs la marque J. A. J., vous aurez, dans les différents types de cette fabrication, des jeux toujours précis sans lesquels toute partie sérieuse est impossible.

Jouez sur des tapis en drap ou en feutre, imprimés en une ou deux couleurs, et d'un prix abordable. Ne pas oublier le rateau pour enlever les mises.

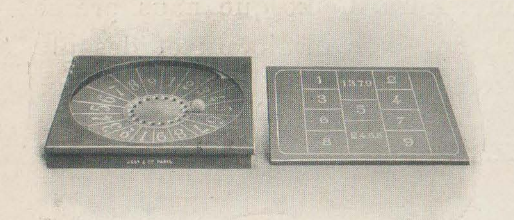
LES PETITS CHEVAUX



Le plus bel ornement des casinos d'aujourd'hui. Tout le monde les connaît. A défaut des 9 chevaux qu'ils ont et qui exigent des dimensions très grandes pour être précis, vous pourrez en avoir de 7 chevaux dans 7 pistes ou de 9 dans 3 pistes, de dimensions réduites avec des tableaux ou des tapis qui vous permettront de jouer exactement comme avec les grands jeux.

Exiger la marque J. A. J., celle des jeux de casinos.

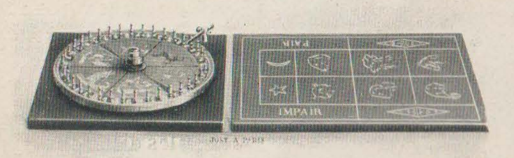
LA PETITE BOULE



C'est, en réduction, le nouveau jeu des casinos. Il permet, comme aux Petits Chevaux, de jouer la combinaison des neuf numéros ; il est très précis et très élégant.

La bille lancée dans le jeu tombe dans un des godets du centre métallique ; le numéro correspondant indique le gagnant.

LA MASCOTTE

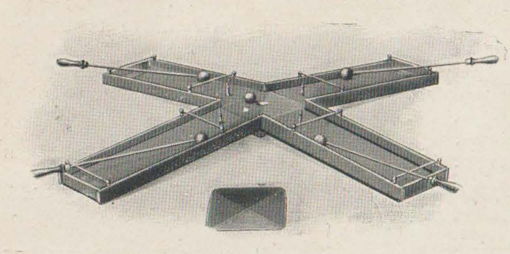


Très employée dans les familles, est un petit jeu à combinaisons du genre de la roulette, mais beaucoup plus facile à jouer.

Le gagnant et les cotes de paiement sont indiqués par l'index. De cette façon les joueurs peuvent être banquier à tour de rôle, car en deux tours tout le monde connaît le jeu.

Des jeux plus grands sont employés avec leur tapis souple non monté.

LE BOMBIC



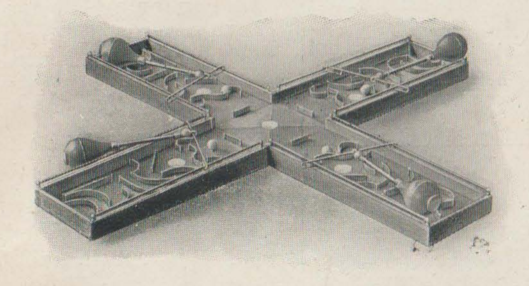
Le jeu des petits et des grands.

Pour ne pas recevoir une bille et la renvoyer aux autres, chaque joueur s'escrime avec un poussoir en cherchant, en même temps, à la loger dans le trou central. Dans ce cas, tout le monde lui paie un point, contrairement à ce qui aurait eu lieu s'il avait reçu la bille sans pouvoir la renvoyer.

Ce jeu est extrêmement amusant. Il admet, outre des joueurs actifs, des joueurs participants qui gagnent ou perdent avec les joueurs actifs avec lesquels ils se sont liés.

LE DÉDALE

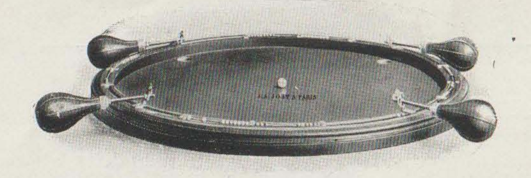
ou LA COURSE DE BILLES



Disposé comme le précédent : mais là, c'est avec le jet d'air que chaque joueur doit conduire sa bille à travers les dédales de son élément, pour arriver le premier à la loger dans le trou central.

Ce jeu est très intéressant. Il exige une certaine adresse et les surprises réservées pour l'arrivée lui donnent un attrait surprenant.

LE " NICOLAS "



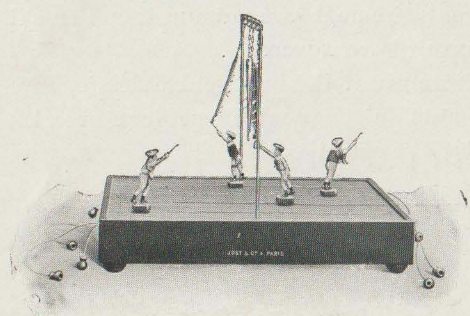
Le plus grand succès des jeux. Soufflez sur la bille, mais soufflez bien dessus pour ne pas la recevoir dans le trou que vous avez à défendre.

Vous rirez et vous ferez rire joueurs et spectacteurs.

N° 1	pour	3 joueurs (enfants).	0m50
N° 2	»	3 joueurs	0m65
N° 3	»	4 joueurs	0m75
N° 4	»	5 joueurs	0m90

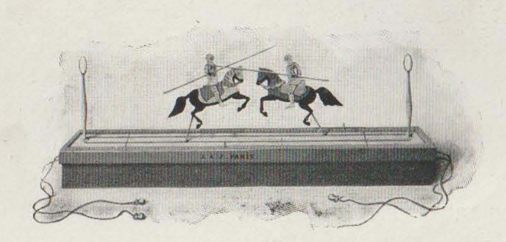
Que pouvez-vous demander de plus à un jeu ?

LE BAGOLO



Une nouvelle forme de l'antique jeu de bagues. Il se fait pour 2 ou pour 4 joueurs. Ceux-ci se placent à chaque extrémité du jeu. Chacun d'eux, à l'aide des ficelles, fait aller et venir son bonhomme de façon à lui faire décrocher, dans le temps le plus réduit, la totalité des bagues contenues dans l'étui approprié. Le premier qui atteint ce résultat est le gagnant.

LE TOURNOI DES CHEVALIERS

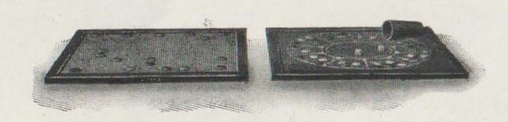


Ce jeu est une jolie imitation des tournois d'antan. Il fera le plaisir des enfants.

En tirant des ficelles de manœuvre, deux joueurs

font avancer l'un contre l'autre les chevaux qui se balancent, se cabrent et ont l'air d'obéir aux impressions de leurs chevaliers ; ils se retirent, puis reviennent de nouveau à la charge jusqu'à ce que l'un des chevaliers soit désarçonné.

L'ASSIETTE AU BEURRE



Tout le monde veut l'avoir et tout le monde l'aura, à très peu de frais car ce jeu est peu coûteux.

Sa combinaison est une des plus curieuses qu'on ait imaginées. Très facile à jouer, il intéressera les petits et les grands.

Certaines parties permettent de constituer des cagnottes ou des tontines à l'usage d'œuvres de bienfaisance ou diverses.

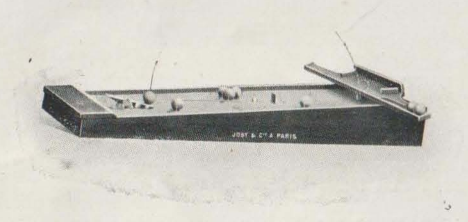
On le joue avec 2 dés et des jetons que l'on place et que l'on enlève selon les points obtenus.

Il est doublé du :

POUSS-POUSS

qui se joue à deux. C'est une variété originale du jeu de dames. En poussant des pions dans les directions des flèches marquées sur les carrés du jeu, chaque joueur a pour but d'aller occuper les places primitives des pions de son partenaire.

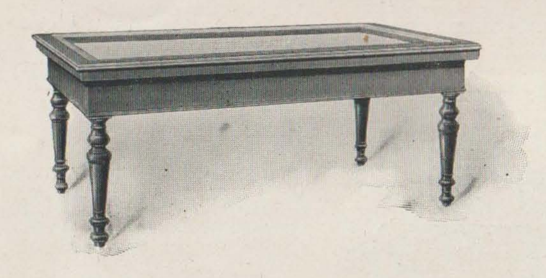
LE TAPOTIN



Un nouveau jeu de famille très amusant.

Frapper sur une touche qui lance un marteau pivotant, pour abattre. au passage sur le chemin disposé en tête du jeu, des billes qu'un autre joueur fait rouler — tel est le but de ce petit jeu très attrayant et excitant. — Le marteau ramené par sa tige flexible sur la touche, peut être relancé aussi vite que les billes passent.

LE BILLARD



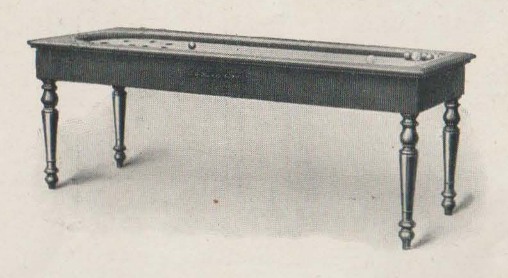
BILLARDS LÉGERS J. A. J.
de 2^{m}, $1^{m}80$, $1^{m}65$, $1^{m}50$, $1^{m}35$
BILLARDS SANS PIEDS
2^{m}, $1^{m}80$, $1^{m}65$, $1^{m}50$, $1^{m}35$, $1^{m}25$, $1^{m}05$, $0^{m}90$

Inutile de le décrire. Tout le monde voudrait en avoir un grand, mais tout le monde n'en a pas la place.

Prenez alors un des petits billards de fabrication J. A. J. aussi précis que les grands et permettant de jouer les mêmes parties malgré la réduction de leurs dimensions. Ils sont garnis de tables d'ardoise et de bandes (genre) américaines donnant le meilleur rendement aux billes.

Un modèle sans pieds pour se placer sur la table et très facilement transportable, se met de niveau à l'aide de vis disposées dans les patins. Il peut être livré dans les petites dimensions avec des queues mécaniques.

BAGATELLE



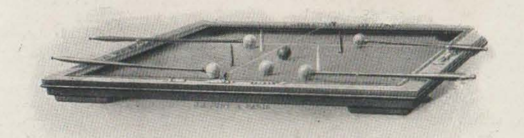
5 modèles J. A. J. sur pieds de $1^{m}70$ à $1^{m}90$
2 modèles J. A. J. sur pieds de $1^{m}25$ à $1^{m}50$

Ce jeu est le plus ancien des billards. Après plus d'un siècle d'existence, il n'a encore rien perdu de son intérêt. Il convient aux sociétés nombreuses et aussi bien aux amateurs de billards qu'aux personnes non exercées à ce jeu. Elles peuvent même jouer ensemble sans que les parties perdent de leur charme.

Il se joue avec neuf billes sur une table plane dans laquelle sont encastrées neuf cuvettes numérotées et qui est encadrée, comme le billard, par des bandes élastiques.

On le fait en billard sur pieds et en billards sur table, simple ou pliant pour les grandes dimensions.

LE STROKLET



2 grandeurs 0m75 x 0m75 et 0m90 x 0m90

Le billard des salons, devrions-nous dire. Le plus élégant des jeux et le jeu des plus élégants.

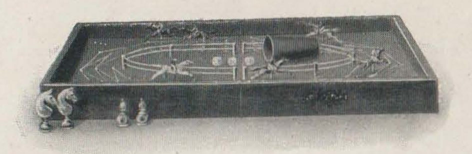
Aussi intéressant que le billard par ses parties variées ; les blouses, les quilles, le bouchon, etc.

Il permet de jouer à 2, à 4, ou à un plus grand nombre de joueurs selon les parties.

Les massettes permettent de jouer assis et d'envoyer les billes dans toutes les directions, comme avec une queue.

Ce jeu se fait aussi en forme de table élégante garnie d'un dessus mobile drapé pour jouer le whist ou le bridge, et que l'on enlève si l'on veut jouer au stroklet.

JACQUET-SPORT



2 modèles N° 1 pour 2 et 3 joueurs
N° 2 pour 2, 3 et 4 joueurs

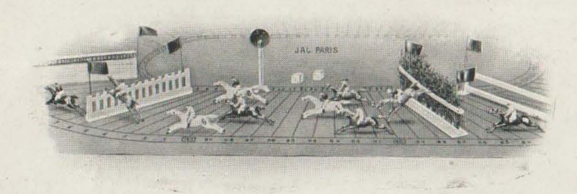
Le Jacquet-Sport est un jeu nouveau très élégant se pliant comme le Jacquet et permettant de jouer en famille, à deux, trois ou quatre joueurs, à l'aide de chevaux qui avancent en suivant les lignes tracées sur le fond et selon une règle très simple.

Le but des joueurs est de venir occuper, à l'arrivée, les plus hauts point, en barrant, au cours de route, le passage à leurs adversaires, autant que les points obtenus le permettront.

Les chevaux sont en imitation ivoire. Ils sont montés sur socle en métal pour assurer leur stabilité.

LE STEEPLE

ou LES COURSES CHEZ SOI



Des Hommes et des Femmes illustres, des Savants, des Artistes. des Hommes de Lettres, des Sportmen et enfin des plus humbles se sont épris de ce jeu qui se joue avec des chevaux de métal courant sur tapis divisé, véritable champ de course avec ses barrières, ses haies, sa rivière, etc. A première vue, cela semble un peu enfantin. Il n'en est rien cependant, si l'on considère la passion qui anime les joueurs et le succès considérable de ce jeu dans tous les salons où l'on joue.

JEUX MULTIPLES



Dans une table élégante, peu encombrante, qui peut se faire simplement comme celle représentée avec les mêmes jeux ou bien extensible, à volets s'ouvrant en long ou en travers. Demandez les tables dites

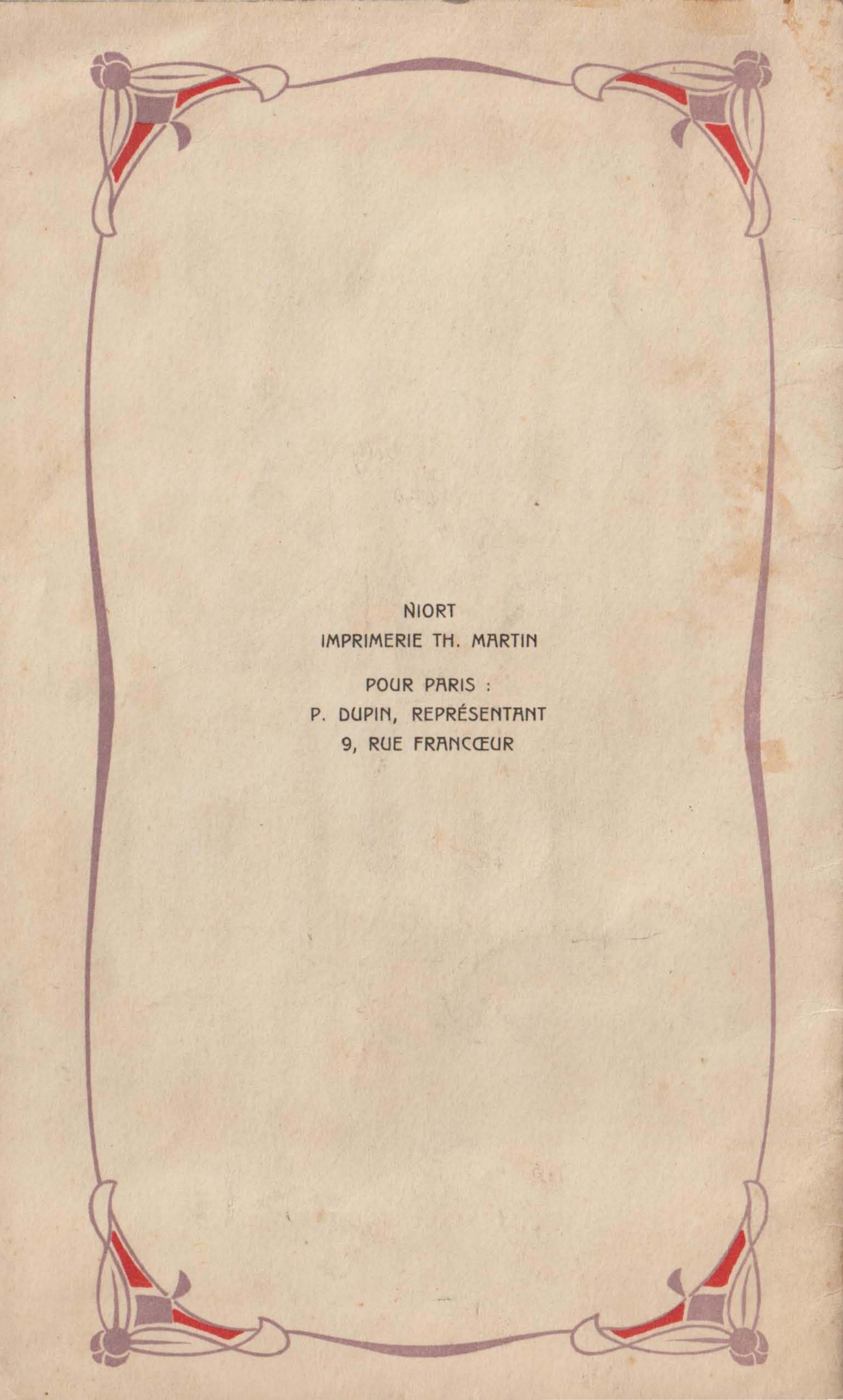
Parisienne,

de **Whist-Jacquet**

ou **Idéale** à grande surface.

Vous trouverez dans les modèles J. A. J. certainement le type qui vous conviendra.





NIORT
IMPRIMERIE TH. MARTIN

POUR PARIS :
P. DUPIN, REPRÉSENTANT
9, RUE FRANCŒUR